DOCUMENT RESUME

ED 180 258 FL 010 959

AUTHOR	Elsass, Ray; Howard, Joan
TITLE	Les Papillons [The Butterflies]. Teacher's Guide.
INSTITUTION	Ontario Inst. for Studies in Education, Toronto.
SPONS AGENCY	Ontario Dept. of Education, Toronto.
PUB DATE	72
NOTE	29p.; Related materials available
AVAILABLE FROM	Publication Division, The Ontario Institute for Studies in Education, 252 Bloor Street West, Toronto, Ontario, Canada M5S 1V6 ($3.30 for teacher's guide, $32.50 for complete module)
LANGUAGE	English; French
EDRS PRICE	MF01 Plus Postage. PC Not Available from EDRS.
DESCRIPTORS	Childrens Literature; *Classroom Games; *French; Instructional Aids; Instructional Materials; *Language Instruction; Language Tests; *Learning Modules; Primary Education; Reading Materials; *Second Language Learning; *Story Reading; Teaching Guides
IDENTIFIERS	*Bilingual Materials

ABSTRACT

A resource kit for the teaching of French at the beginning primary level is represented by a bilingual teacher's guide. The module centers around a children's story, divided into 41 short episodes. The vocabulary of the story is restricted and repetitive, but has not been deliberately oversimplified. The story thus corresponds to a children's story in the student's native language. Instructions are given for the classroom use of: (1) a 41-page picture book, based on the story; (2) color/cut-out sheets; (3) paper construction models; and (4) a picture quiz. In addition, four classroom games are described. It is anticipated that the second language development arising from the use of the module will be informal, resulting from play situations conducted in French. (JB)

****
* Reproductions supplied by EDRS are the best that can be made *
* from the original document. *
****

ED180258

Les Papillons

Guide du Maître
Teacher's Guide

Prepared by Ray Elsass
and Joan Howard

Modern Language Center

"PERMISSION TO REPRODUCE THIS MATERIAL IN MICROFICHE ONLY HAS BEEN GRANTED BY

OISE Press

TO THE EDUCATIONAL RESOURCES INFORMATION CENTER (ERIC)."

U S DEPARTMENT OF HEALTH, EDUCATION & WELFARE
NATIONAL INSTITUTE OF EDUCATION

THIS DOCUMENT HAS BEEN REPRODUCED EXACTLY AS RECEIVED FROM THE PERSON OR ORGANIZATION ORIGINATING IT. POINTS OF VIEW OR OPINIONS STATED DO NOT NECESSARILY REPRESENT OFFICIAL NATIONAL INSTITUTE OF EDUCATION POSITION OR POLICY

FL010959

The Ontario Institute for Studies in Education

The Ontario Institute for Studies in Education
has three prime functions: to conduct programs of graduate study in education, to undertake research in education, and to assist in the implementation of the findings of educational studies.
The Institute is a college chartered by an Act of the Ontario Legislature in 1965. It is affiliated with the University of Toronto for graduate studies purposes.

© The Ontario Institute for Studies in Education 1972
252 Bloor Street West, Toronto, Ontario M5S 1V6

Printed in Canada
4 5 6 TO 08 97 87 77

The Ontario Institute for Studies in Education

Modern Language Centre

MODULES PROJECT

The Modules Project is a research and development curriculum project that prepares multimedia classroom materials for teaching French as a second language in elementary and secondary schools. The project has three main purposes: firstly, to be of immediate help to teachers by developing modules as supplementary materials for current French programs: secondly, to initiate alternative approaches to present French-as-a-second language curriculum practices; and finally, to demonstrate a set of procedures for materials development that stress research on the information contained in a module and evaluation of modules prior to their publication.

A module is not a program. It is a unit or kit, independent of existing programs, which can be used very flexibly in response to a variety of teaching situations or to differences among students' needs. Each kit deals with one specific aspect of learning a language. A module can arouse interest in a topic, teach a linguistic feature, or provide an opportunity to use the language in an activity. All modules consist of a set of materials containing, for example, tapes, filmstrips, pictures or booklets. They also include a small handbook for teachers and students with background information, suggested classroom activities and a selected bibliography. Some modules are for use in class; others have been developed for group or individual use. Some are appropriate for a particular age and grade level; others have application over a wide range of ages and grades.

Instead of offering a fixed progression, modules can be compiled into a 'bank' of units which can be used in whatever way they suit a particular course, teacher, or set of students. Eventually, a bank of modules might be considered an alternative to an existing fixed sequential program. What modules can do today is to complement existing programs and make up for gaps and deficiencies without upsetting the pattern of the programs which are currently in use in the schools.

Topics for modules are chosen from among those aspects of second language learning that are lacking in or not sufficiently emphasized by current programs. The topics are carefully documented before modules are prepared to ensure that module content is authentic. All modules are classroom-tested in a number of schools across Ontario and subsequently revised before they are published.

The project is funded by the Learning Materials Development Fund, Ontario Ministry of Education and by the Ontario Institute for Studies in Education.

We hope that modules will help to vary the activities in French classes and assist the teacher in the time-consuming job of gathering additional materials and information.

H.H. Stern, Rebecca Ullmann
Principal Investigators

Martha Balchunas, Valerie Argue
Research Officers

Modules Project, Modern Language Centre
The Ontario Institute for Studies in Education
252 Bloor Street West, Toronto, Ontario M5S 1V6
Tel: 923-6641 Ext. 684/648

Contents

Introduction /1

What Is a Module? */2*
What Is 'Les Papillons'? */3*
How to Use the Module Components */3*

Story: Les Papillons /7

Paper Construction Models /13

Butterfly */14*
Flower */16*

Games /19

One – Two */20*
Find the Other Half */20*
Around the Flower */21*
Fly Butterfly Fly */22*

Picture Quiz Instructions /25

How to Use the Picture Quiz */26*
Vocabulary Items Included in the Picture Quiz */27*
Suggested Descriptive Sentences */28*

Table des matières

Introduction /1

Qu'est-ce qu'un module? */2*
Qu'est-ce que le module 'Les Papillons' présente? */3*
Comment se servir des éléments du module */3*

L'Histoire: Les Papillons /7

Jeux de construction en papier /13

Papillon */14*
Fleur */16*

Jeux /19

Un – Deux */20*
Cherchez l'autre moitié */20*
Autour de la fleur */21*
Vole papillon vole */22*

Instructions pour jeu d'images /25

L'Emploi du jeu d'images */26*
Vocabulaire employé dans le jeu d'images */27*
Exemples de phrases descriptives */28*

Introduction

What Is a Module?

In the teaching of French as a second language today there is a great need for varied teaching materials. It is recognized that each student has a different background, a personal approach to learning, and an individual rate of progress; consequently, teaching materials, to be effective, must be flexible enough to adapt to these individual differences.

With these thoughts in mind, we have begun to experiment with a new type of materials development which we call 'modules'. A module is a unit or a kit, independent of existing programs, dealing with one specific aspect of learning a language.

A module can present information on a given subject, teach a linguistic feature, provide practice, or arouse interest in a topic. The format of modules may be varied according to the purpose of each unit. In some cases modules are likely to be offered as small multimedia kits. Some may be for use with an entire class; others may be programmed for self-instruction or independent use. Some may be appropriate for a particular age and grade level while others may have application over a wide range.

Instead of offering a fixed progression, modules can be compiled into a 'bank' of units which can then be used in whatever order or combination is needed to suit a particular course, teacher, or set of students. Eventually, a bank of modules might be considered an alternative to an existing fixed sequential program. However, it will be some time before a sufficient number of modules can be developed to offer the equivalent of a published program. What modules can do today is to complement existing programs and make up for gaps or deficiencies without upsetting the pattern of the many excellent programs which are currently in use in the schools.

We hope that modules will help to vary the activities in French classes while relieving the teacher of some of the time-consuming job of searching for and preparing additional materials and information.

Qu'est-ce qu'un module?

Aujourd'hui dans l'enseignement du français comme langue seconde une variété de matériaux pédagogiques est essentielle. On se rend compte que chaque élève arrive avec un fond différent, aborde ses études d'une façon personnelle, et assimile le matériel selon son propre rhythme. Donc, afin de réussir, tout matériel pédagogique doit par sa flexibilité pouvoir s'adapter à ces variations individuelles.

Tout en tenant compte de ces différences individuelles, nous avons commencé à expérimenter avec un nouveau format que nous appelons 'le module'. Un module se présente comme un genre d'unité ou de trousse, indépendant de tout programme employé, qui contient un ensemble de matériaux traitant d'un seul aspect de l'enseignement de la langue.

Un module peut soit offrir des renseignements sur un sujet donné, soit enseigner un phénomène linguistique, soit se composer d'exercices. Le format de chaque module varie selon le but linguistique ou culturel de l'unité. Dans certains cas, le module prendra la forme d'unité audio-visuelle. Certains sont destinés à l'emploi en groupe, d'autres, au travail individuel. Certains modules sont destinés à des élèves d'un âge particulier tandis que d'autres sont de portée plus générale.

Au lieu de suivre une progression fixe, les modules peuvent être compilés en une 'banque' d'unités prêts à être utilisés selon l'ordre et la combinaison qui satisferont le programme, l'instituteur, ou la classe en question. Par la suite, cette 'banque' de modules pourrait offrir une alternative à certains programmes structurés. Toutefois, le développement d'une réserve de modules comparable au programme publié est un projet à long terme. Le module peut suppléer les lacunes des programmes existants et combler leurs déficiences sans désorganiser la progression de nombreux programmes excellents employés dans les écoles actuellement.

Nous espérons que les modules contribueront à varier les activités de la classe de français tout en délivrant l'instituteur d'une partie du long travail de recherche.

What Is 'Les Papillons'?

Les Papillons is a multimedia activity kit intended for beginners of French in the kindergarten to grade 2 age range.

This module does not take the place of a teaching program. It is intended merely to provide material for one or several activities within an existing program. The module is based on a simple story from which other activities can originate (games, arts and crafts). The language development arising from *Les Papillons* is meant to be incidental. As the children become familar with the story characters and participate in the play activities, language use will develop informally through play situations.

Although based on a sequential story narrative, the module can be varied or expanded by the teacher to meet the particular needs of the class.

Les Papillons has been found particularly useful in French total immersion programs, but may also be used in more restricted oral French programs.

How to Use the Module Components

1. *Story*

The central component of the module is a simple story. The vocabulary used is restricted and repetitive, but has not been deliberately over-simplified in order to retain the genuine character of a children's story.

As the module presentation is relatively unstructured, the teacher can vary the story or expand it with the aid of the accompanying materials and suggested activities, according to the needs and interests of her class.

The following elements may be used in the story presentation:

- A story narrative, divided into 41 short episodes. (See pages 7-11 of this book.)
- A 41-page picture book illustrating each episode of the narrative. (This item is bound separately.) The storybook can be used by the teacher as a basis for flannelboard presentations. Also, each page can be reproduced for colouring by the children.
- A set of flannelboard figurines representing the various elements of the story (characters, animals, flowers). These figurines (provided in the kit)

Qu'est-ce que le module 'Les Papillons' présente?

Ce module est une trousse de matériaux audio-visuels destinée aux débutants de français de la maternelle à la deuxième année.

Les Papillons ne prétend pas remplacer le programme d'instruction mais tout simplement fournit quelques activités supplémentaires. Le module se base sur une histoire simple dont dérivent plusieurs activités individuelles et de groupe. Tout développement linguistique provenant du module ne serait que secondaire. Au fur et à mesure que les enfants se familiarisent avec les personnages de l'histoire, l'acquisition linguistique sera naturelle et spontanée, grâce à leur participation aux activités suggérées.

Quoique le module soit basé sur une narration fixe, l'institutrice peut l'adapter en l'abrégeant ou en le développant pour le mettre à la portée de ses élèves.

Ce module a déjà eu beaucoup de succès dans des classes d'immersion totale mais il est destiné également à des programmes de français oral moins avancés.

Comment se servir des éléments du module

1. *L'Histoire*

Le composant central du module est une histoire simple. Le vocabulaire employé est limité et les mêmes mots réapparaissent plusieurs fois. On a évité de trop simplifié la langue, afin de préserver l'atmosphère authentique d'un conte d'enfant.

Le module n'ayant pas de structure formelle, l'institutrice peut modifier l'histoire, ou encore l'amplifier à l'aide des matériaux et des activités suggérées, selon les besoins et les intérêts de ses élèves.

Les éléments suivants présentent l'histoire:

- Une narration divisée en 41 courts épisodes. (Voir pages 7-11.)
- Un livre d'images de 41 pages illustrant chaque épisode de la narration (ci-joint dans une autre enveloppe). Ce livre peut servir de base pour des présentations au tableau de feutre. En plus, chaque page peut être reproduite pour le coloriage par les enfants.
- Un ensemble de figurines représentant les divers éléments de l'histoire (personnages, animaux, fleurs). On peut découper ces figurines et les

should be cut out and backed with flocking for use on the flannelboard. Story situations can be varied by the teacher or by the children themselves.

Guided learning activities, such as those outlined above, can be limited to short periods of time and interspersed with periods of individual or group activities (painting, singing, games) using elements taken from the story.

2. *Individual activities*

● Colour/cut-out sheets:
Colouring sheets representing story characters and suitable for photocopying are included in a separate envelope. These items may be coloured or painted by the children, or cut out and used to recreate new story situations.

In both the colouring and cutting activities the child becomes directly involved in the story. He can arrange story elements according to his own imagination and react to these items in his own personal manner.

● Paper construction models:
Paper folding techniques (or *origami*) involve the children in creative activities. Directions are provided for two models, a flower and a butterfly. (See pages 13-17.) The models can be made by the children and then used in the games outlined below.

3. *Group activities*

Four games are suggested (see pages 19-23) which make use of the story elements while stressing movements and coordination.

4. *Evaluation*

● Picture Quiz:
If so desired, the teacher may test the students' comprehension of story elements and language acquisition by means of a short picture quiz. Ten sets of pictures are provided in the kit, and instructions for their use are on pages 25-28 of this book.

The quiz may also be used simply as a game or puzzle to reinforce any language development that has occurred.

● Teacher Questionnaire:
In order that the authors may take into account the

utiliser au tableau de feutre (coller du feutre ou autre materiel collant au verso). Les évènements de l'histoire peuvent être modifiés par l'institutrice ou par les enfants au tableau de feutre.

Les activités organisées, telles que présentées ci-haut, peuvent être réduites en durée et être répandues parmi des périodes d'activités individuelles ou de groupe (la peinture, le chant, les jeux) en employant les éléments de l'histoire.

2. *Activités individuelles*

● Feuilles de coloriage/découpage:
Des feuilles de coloriage représentant les personnages, les animaux, et les fleurs qui apparaissent dans l'histoire et qui s'accommodent à la polycopie sont incluses dans l'enveloppe.

Les enfants peuvent les colorier ou les peindre et ensuite les employer pour créer de nouvelles situations.

Le coloriage et le découpage permettent à l'enfant de participer activement. Il peut ainsi réorganiser les éléments de l'histoire selon son imagination et y réagir à sa guise.

● Jeux de construction en papier:
Les techniques du pliage de papier (ou de l'*origami*) entraînent les enfants dans des activités créatrices. Des modèles sont fournis pour deux motifs, une fleur et un papillon. (Voir pages 13-17.) Les dessins faits par les enfants peuvent être employés ensuite dans les jeux décrits ci-dessous.

3. *Activités de groupe*

Les quatre jeux qui suivent (voir pages 19-23) renforcent certains éléments de l'histoire tout en accentuant le mouvement et la coordination.

4. *Evaluation*

● Jeu d'images:
L'institutrice peut vérifier, à l'aide de ce jeu d'images, la compréhension de l'histoire et du vocabulaire. Elle peut aussi s'assurer de l'acquisition du nouveau vocabulaire de ses élèves. Dix groupes d'images sont fournis. Pour les instructions, voir pages 25-28.

Ce jeu peut être employé aussi comme simple devinette pour renforcer le développement linguistique qui aurait eu lieu.

● Questionnaire pour l'institutrice:
Un questionnaire est inclus afin de pouvoir profiter

ideas and experiences of teachers who have used *Les Papillons*, a questionnaire is included in the kit to be returned by the teacher.

5. *Additional material*

Patterns are provided (in a separate envelope) for making three stuffed animals: a rabbit, a frog, and a beaver. Parents or older school children can be encouraged to make the animals, which can then be used by the children in many language-oriented activities.

des réactions et des expériences des institutrices qui se sont servis de ce module. Ces commentaires seront considérés avant d'élaborer d'autres modules.

5. *Matériel supplémentaire*

Trois patrons sont fournis pour fabriquer des animaux en pelouche (un lapin, une grenouille, un castor).

On pourrait encourager des parents ou des écoliers plus âgés à fabriquer ces animaux qui seraient très utiles dans maintes activités linguistiques.

L'Histoire: Les Papillons
Story: Les Papillons

Les Papillons

1. Voici deux petits enfants, Douce et Fanton. Ils habitent dans une maison-champignon. Il y a des herbes et des fleurs tout autour.

2. 'Les fleurs sont jolies, les herbes sont hautes,' dit Douce. 'Mais il n'y a pas de papillons.'

3. 'Des papillons?' dit Fanton. 'Je vais te chercher des papillons.'

4. Et Fanton part à travers les herbes et les fleurs à la recherche de papillons.

5. Fanton rencontre un escargot.
   – Bonjour, Monsieur l'escargot. Savez-vous où il y a des papillons?
   – Moi, mon cher, je mange des feuilles. Je ne sais pas où il y a des papillons.

6. Fanton rencontre un hibou.
   – Bonjour, Monsieur le hibou. Savez-vous où il y a des papillons?
   – Moi, mon cher, je dors le jour. Je ne sais pas où il y a des papillons.

7. Fanton rencontre un lapin.
   – Bonjour, Monsieur le lapin. Savez-vous où il y a des papillons?
   – Moi, mon cher, je cours dans les prés. Je ne sais pas où il y a des papillons.

8. Fanton rencontre un castor.
– Bonjour, Monsieur le castor.
Savez-vous où il y a des papillons?
– Moi, mon cher, je ronge les arbres.
Je ne sais pas où il y a des papillons.

9. Fanton rencontre un raton laveur.
– Bonjour, Monsieur le raton laveur.
Savez-vous où il y a des papillons?
– Moi, mon cher, je me lave les mains.
Je ne sais pas où il y a des papillons.

10. Fanton rencontre un écureuil.
– Bonjour, Monsieur l'écureuil.
Savez-vous où il y a des papillons?
– Moi, mon cher, je mange des noix.
Je ne sais pas où il y a des papillons.

11. Fanton rencontre une grenouille.
– Bonjour, Madame la grenouille.
Savez-vous où il y a des papillons?
– Moi, mon cher, j'attrape des mouches.
Je ne sais pas où il y a des papillons.

12. Fanton rencontre une sauterelle.
– Bonjour, Madame la sauterelle.
Savez-vous où il y a des papillons?
– Moi, mon cher, je saute dans l'herbe.
Je ne sais pas où il y a des papillons.

13. Fanton rencontre une fourmi.
– Bonjour, Madame la fourmi.
Savez-vous où il y a des papillons?
– Moi, mon cher, je travaille.
Je ne sais pas où il y a des papillons.

14. Fanton rencontre un coucou.
– Bonjour, Monsieur le coucou.
Savez-vous où il y a des papillons?
– Moi, mon cher, je chante 'coucou' et je sais où il y a des papillons. Là-bas, près des fleurs il y a des papillons – des milliers, des millions, des milliards de papillons.

15. Et sur les fleurs, partout, sont des milliers, des millions, des milliards de papillons.

16. Maintenant je vais choisir le plus beau papillon et je vais l'apporter à Douce.

17. Oh le beau papillon blanc.

18. Oh le beau papillon bleu.

19. Oh le beau papillon rouge.

20. Oh le beau papillon jaune.

21. Oh le beau papillon noir.

22. Oh le beau papillon vert.

23. Et il prend le papillon blanc,

24. et le papillon bleu,

25. et le papillon rouge,

26. et le papillon jaune,

27. et le papillon noir,

28. et le papillon vert.

29. Et Fanton compte ses papillons.

30. Un papillon.

31. Deux papillons.

32. Trois papillons.

33. Quatre papillons.

34. Cinq papillons.

35. Six papillons.

36. Et Fanton part avec ses papillons
à travers les herbes et les fleurs.

37. Les papillons volent au-dessus
des fleurs.

38. Et les papillons se posent sur les
fleurs.

39. Et Fanton arrive à la maison-champignon.

40. 'Oh les beaux papillons,' dit Douce.

41. Et les papillons restent chez Douce
et Fanton près de la maison-champignon.

Jeux de construction en papier
Paper Construction Models

Butterfly

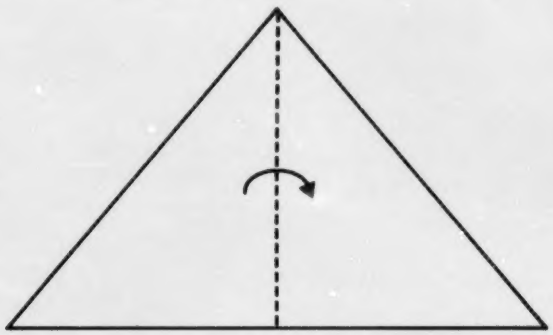
1. Fold triangle in half.

2. Cut along the crease for about 1/3 the length. Fold one wing up along dotted line.

3. Turn butterfly over.

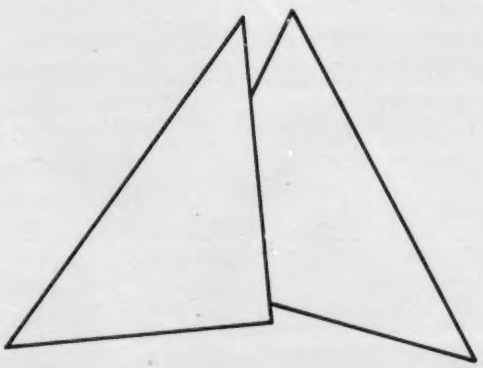
Papillon

1. Pliez le triangle en deux.



2. Entaillez environ 1/3 le long du pli. Pliez une aile le long de la ligne pointillée.

3. Retourner le papillon.

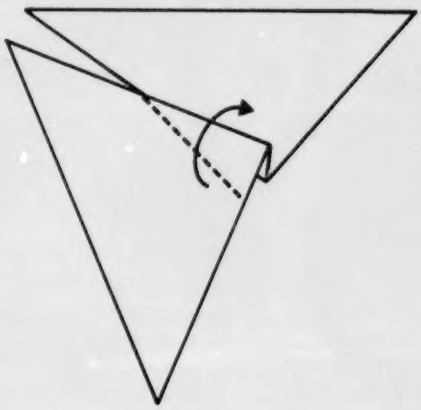


4. Fold other wing up to match.

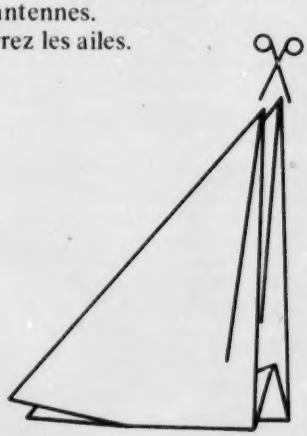
5. Cut through both wings along heavy line to make feelers.
Spread wings.

6. Curl feelers by running them between thumb and scissor blade.

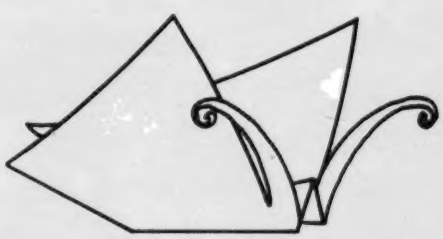
4. Pliez la seconde aile comme la première.



5. Entaillez les deux ailes le long de la ligne continue pour faire les antennes.
Ouvrez les ailes.



6. Tortillez les antennes en les passant une à la fois entre le pouce et le tranchant des ciseaux.



Flower

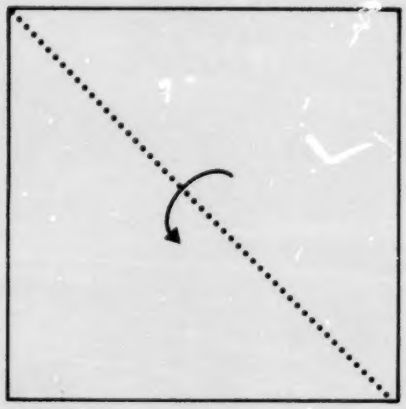
1. Fold square in half along diagonal.

2. Fold triangle in half along dotted line.

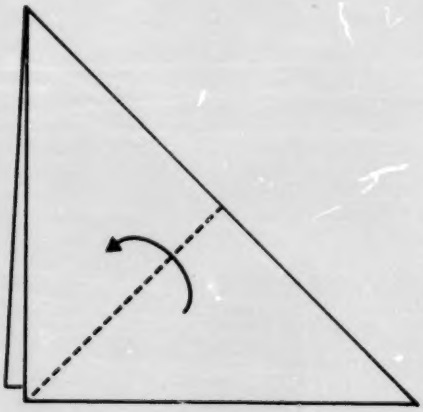
3. Fold triangle in half once more.

Fleur

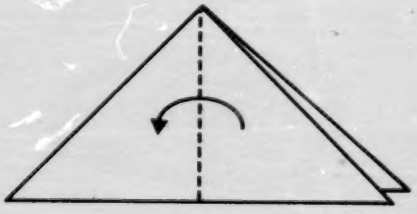
1. Pliez le carré en deux suivant la diagonale.



2. Pliez le triangle en deux suivant le modèle.

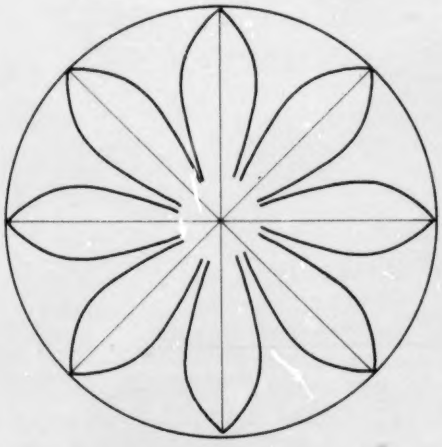


3. Pliez le triangle en deux une deuxième fois.

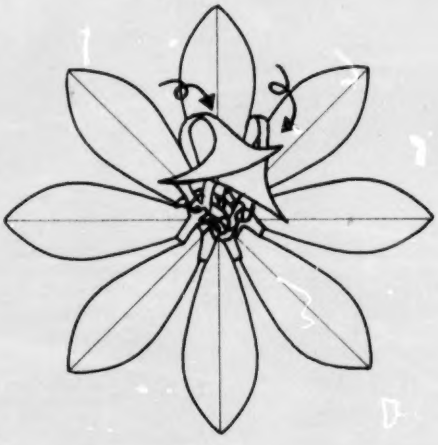


4. Draw in petals and cut along dotted line as shown in the diagram.

5. Open the flower.



6. Turn the paper between the petals towards the centre of the flower. Crumble them to make the flower centre.



4. Dessinez les pétales et coupez suivant le modèle.

5. Ouvrez la fleur.

6. Soulevez les morceaux de papier entre les pétales et froissez-les pour faire le centre de la fleur.

Jeux
Games

One–Two

Indoors/Outdoors

Per child: 2 paper butterflies

This is a little rhythmic game that helps children coordinate thought and action.

The children line up 3 feet apart behind a starting line, marked with chalk or other marker, facing another line 20 feet distant. The children walk towards the second line as quickly as possible, counting 'UN' as they advance the *right foot*, at the same time placing the *left hand*, which holds a paper butterfly, on top of the head, and 'DEUX' as they advance the *left foot*, placing the *right hand*, which holds a second butterfly, on top of the head.

These movements can be carried out slowly until the children are familiar with the action. They should then be carried out as quickly as possible and continued in order until the children reach the finish line. The first child to reach the finish line without an error is the winner.

Find the Other Half

Indoors

Paper cut-outs

When the children have coloured and cut out several butterflies, flowers, and mushrooms, take about twice as many items as there are children in the group, cut these items in two and pile them up in a heap on a table.

Ask the children to find matching pieces and assemble them.

The children might then say in French what they have assembled–for example, un papillon rouge, une fleur bleue, un champignon brun, etc.

Un–Deux

Intérieur/Plein-air

Par enfant: 2 papillons en papier

Ce petit jeu rythmique entraîne les enfants à coordonner leurs pensées et leurs actions.

Les enfants forment un rang à 3 pieds l'un de l'autre, derrière la ligne de départ, marquée par un trait de craie ou d'autre produit, et tournés vers la ligne d'arrivée tracée à 20 pieds de distance. On explique aux enfants qu'ils doivent marcher aussi vite que possible vers la seconde ligne tout en comptant 'UN' quand ils avancent le *pied droit*, en même temps posant sur la tête la main gauche, qui tient un papillon en papier. Ils doivent compter 'DEUX' quand ils avancent le *pied gauche* posant en même temps sur la tête la main droite, qui tient un second papillon.

Ces mouvements peuvent être exécutés lentement au début, jusqu'à ce que ces gestes leur soient familiés. Ensuite les mouvements seront exécutés et continués aussi rapidement que possible, jusqu'à ce que les enfants atteignent la ligne d'arrivée.

L'enfant qui arrive à la ligne d'arrivée le premier, sans avoir fait d'erreurs, est le gagnant.

Cherchez l'autre moitié

Intérieur

Images découpées en papier

Quand les enfants auront colorié et découpé un certain nombre de papillons, de fleurs, et de champignons, prenez environ deux fois autant de figurines qu'il y a d'enfants dans le groupe et coupez les figurines en deux. Empilez-les sur une table.

Les enfants doivent alors réunir les parties qui correspondent et les assembler. Les enfants pourront alors dire en français ce qu'ils ont assemblé, par exemple, un papillon rouge, une fleur, un champignon brun . . .

Around the Flower

Indoors/Outdoors

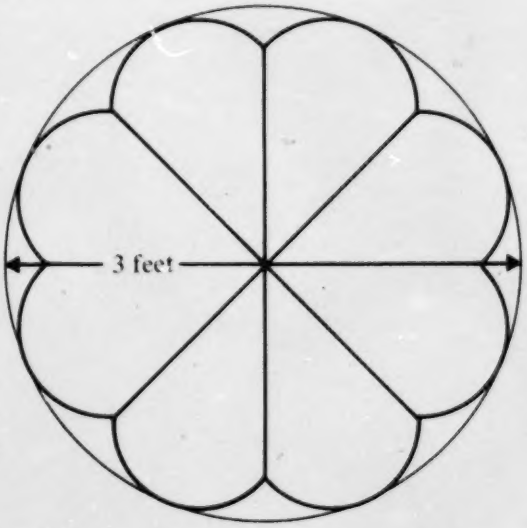
Per child: chalk-drawn flower, 3 feet in diameter.

This game teaches children balance and precision.

A circle 3 feet in diameter is marked on the ground for each player (representing the yellow centre of a daisy, or the sun). These circles should be drawn 3 feet apart. Petals (rays) are then drawn for each circle.

A starting line 12 inches long is drawn inside the circle from any point on the circumference of the circle.

The child stands with feet together, toes just touching the inside edge of the circle and the side of the left foot just touching the starting line.



On the word 'PARTEZ', each child raises the *left foot* and advances it slightly to the left, placing the ball of the foot directly on the line. The *right foot* is then swung over it and placed alongside, the outside of both feet touching. The *left foot* is again advanced to the left, as before, and the movement of the right foot is repeated. The moves should be made on the line and as fast as possible, but not forgetting that balance is as important as speed.

To move toward the right, the foot movement pattern is reversed.

Autour de la fleur

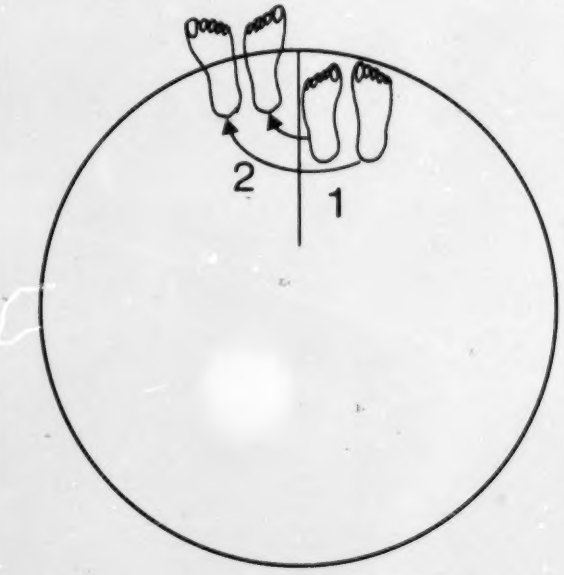
Intérieur/Plein-air

Par enfant: une fleur de 3 pieds de diamètre, dessinée à la craie

Ce petit jeu enseigne aux enfants l'équilibre et la précision.

On trace à la craie pour chaque enfant un cercle de 3 pieds représentant le coeur d'une marguerite (ou le soleil). Ces cercles seront tracés à 3 pieds l'un de l'autre. On dessinera ensuite des pétales pour chaque marguerite (ou des rayons pour le soleil).

Pour chaque cercle une ligne de départ de 12 pouces est tracée partant d'un point quelconque, vers la circonférence du cercle.



L'enfant se tient debout, les pieds joints dirigés vers l'intérieur du cercle, et le pied gauche contre la ligne de départ.

Supposons que l'enfant tourne vers la gauche. Au signal 'PARTEZ' chaque enfant lève le pied gauche et le déplace légèrement vers la gauche, à demi-pointe sur le cercle. Ensuite le pied droit est ramené par dessus le pied gauche et placé contre celui-ci. On répète le mouvement du pied gauche, le dégageant et le ramenant vers la gauche, et on déplace le pied droit comme indiqué.

Les mouvements sont exécutés sur le cercle

These movements are repeated until the circle has been completed. The object of the game is to move once, twice, or three times around the circle.

The child may call out in French the number of times he has turned around as he completes the circle and reaches the starting line.

VARIATION
If the foot movements are too intricate for younger children, the game can be simplified by bringing the right foot beside the left without crossing the feet.

aussi rapidement que possible en se souvenant que l'équilibre est aussi important que la rapidité. Si l'on veut tourner vers la droit, les mouvements sont renversés.

L'enfant répète ces mouvements jusqu'à ce qu'il ait fait le tour du cercle. Le but du jeu est de tourner une fois, deux fois, ou trois fois autour du cercle. L'enfant indique en français le nombre de tours exécutés chaque fois qu'il atteind la ligne de départ.

VARIATION
Si les mouvements sont trop compliqués pour les tout petits, on peut simplifier le jeu en ramenant le pied droit vers le pied gauche sans passer par dessus celui-ci.

Fly Butterfly Fly

Indoors/Outdoors

Per child: *4 paper butterflies*
1 paper flower
1 paper mushroom
1 large-size straw

This game may be played individually, or in teams.

The large-size straws may be cut into two pieces so that one straw serves two children. (The straws are destroyed when the game is finished – each child using his own straw throughout the game.) The butterflies may be traced on tissue paper and coloured by the children and then cut out and used in the game.

To get into the spirit of this game, each child should pretend that he is FANTON bringing home butterflies.

The flowers are placed in line on the ground with one set of butterflies on each flower. The mushrooms are placed 20 feet away from the flowers and directly in line with them. A line 4 feet wide should be left between players in order to avoid collisions during the race.

Each child stands beside his flower. On the word 'PARTEZ' each child gets down on hands and knees, with the straw in his mouth, and places it on any one of the butterflies. He then sucks through his straw so that the butterfly will be held against the end of the straw by suction.

Once it is firmly held on the end of the straw,

Vole papillon vole

Intérieur/Plein-air

Par enfant: *4 papillons en papier*
1 fleur en papier
1 champignon en papier
1 grande paille

Les enfants peuvent jouer ce jeu individuellement ou en équipe.

Les grandes pailles peuvent être coupées en deux de sorte qu'une paille puisse suffir à deux enfants. (Les pailles sont jetées à la fin du jeu.) Les papillons sont tracés ou polycopiés sur du papier de soie et coloriés par les enfants, puis découpés pour être utilisés dans ce jeu.

Pour donner plus d'entrain au jeu, les enfants peuvent s'imaginer être Fanton qui ramène des papillons.

Les fleurs sont placées sur la ligne de départ et quatre papillons sont posés sur chaque fleur. Les champignons sont alignés à 20 pieds des fleurs. On laisse un espace de 4 pieds entre les joueurs pour éviter des collisions pendant la course.

Chaque enfant se tient à côté de sa fleur. Au signal 'PARTEZ' chaque enfant se met à quatre pattes, la paille à la bouche. L'enfant touche un des papillons de la paille et aspire de sorte que le papillon reste coller au bout de la paille.

Lorsque le papillon se tient coller au bout de la paille, l'enfant, tout en aspirant pour ne pas perdre son papillon, se met à courir vers le champignon.

the child, still drawing through the straw to hold the butterfly in place, runs to the mushroom and crouching down on hands and knees, puts the butterfly on the mushroom by gently blowing through the straw.

Should the butterfly fall from the straw on the way to the mushroom or fall on the ground instead of going on the mushroom because the child forgot to keep drawing on the straw, it must be picked up from the ground with the straw and put on the mushroom before the child returns to the flower for another butterfly. When all four butterflies have been placed on the mushroom, the child runs back to his place. The first child to do so is the winner.

En se remettant à quatre pattes, il dépose le papillon sur le champignon en soufflant légèrement.

Si le papillon se détachait de la paille au cours du trajet ou tombait à côté du champignon parce que l'enfant aurait oublié de maintenir sa succion, il devra ramasser le papillon avec la paille et le déposer sur le champignon avant de retourner chercher un autre papillon.

Quand les quatre papillons seront déposés sur le champignon, l'enfant retournera à sa place de départ. Le premier à retourner près de sa fleur est le gagnant.

Instructions pour jeu d'images
Picture Quiz Instructions

How to Use the Picture Quiz

The quiz is composed of ten picture sets, with three pictures in each set. For each picture set, one descriptive sentence is suggested. Each child is given a copy of the picture sets, either singly or as a set of ten sheets. The teacher then asks the children to circle with a coloured marker the picture which is described by the sentence she speaks. The teacher may vary the quiz by using a sentence which describes either of the other two pictures in each set, expand it to include a greater variety of items, or omit certain picture sets entirely, according to the particular needs of the class.

The picture quiz may be used in several ways:

- *Simple comprehension test*

After the class has worked with *Les Papillons* for some time, the teacher may wish to test the children's comprehension of some of the vocabulary items and concepts included in the module. (The vocabulary items used in the quiz are listed below.)

- *Game or puzzle*

The teacher can vary the picture sets and the descriptive sentences, or create new picture sets to reinforce the learning of story items and concepts.

- *Flannelboard game*

The picture quiz format can provide the basis for a flannelboard game directed either by the teacher or by the children themselves. The teacher may have one child compose a flannelboard picture after hearing the sentence cue, or she may ask the children to describe orally a situation depicted on the flannelboard.

L'Emploi du jeu d'images

Ce jeu est composé de dix ensembles de trois images. Une phrase descriptive correspond à chaque ensemble d'images. On distribue à chaque enfant une copie des ensembles d'images, une image après l'autre ou en groupe de dix. L'institutrice demande ensuite aux enfants d'encercler, au moyen d'un style en feutre, l'image qui décrit la phrase qu'elle prononce.

Pour satisfaire les besoins de la classe, l'institutrice peut modifier le jeu par l'emploi d'autres phrases descriptives. Elle peut développer ce jeu aussi pour inclure un plus grand nombre d'éléments, ou même omettre tout à fait certains ensembles d'images.

Le jeu d'images peut être employé de diverses manières:

- *Simple épreuve de compréhension*

Après avoir employé *Les Papillons* pendant quelque temps, l'institutrice pourrait vérifier la compréhension du vocabulaire et de certains concepts inclus dans le module. (Le vocabulaire employé dans le jeu est compilé ci-dessous.)

- *Jeu ou devinette*

L'institutrice peut modifier l'ensemble d'images et les phrases descriptives, ou créer de nouveaux ensembles d'images pour renforcer l'apprentissage des éléments et des concepts de l'histoire.

- *Jeu au tableau de feutre*

Le format du jeu d'images peut servir de base à un jeu au tableau de feutre organisé soit par l'institutrice soit par les enfants. L'enfant peut composer une image au tableau de feutre après avoir entendu une phrase descriptive; les enfants peuvent décrire oralement une situation composée au tableau de feutre.

Vocabulary Items Included in the Picture Quiz	Vocabulaire employé dans le jeu d'images
NOUNS:	*NOMS:*
	Douce Fanton
	fleur champignon
	lapin castor papillon raton laveur

PREPOSITIONS:	*PREPOSITIONS:*
	sur devant derrière

Suggested Descriptive Sentences **Exemples de phrases descriptives**

1. Bonjour, Madame la grenouille.
2. Douce est derrière le champignon.
3. Le raton laveur est devant le champignon.
4. L'escargot est sur le champignon.
5. Le raton laveur est devant la fleur.
6. Le papillon est sur le champignon.
7. Le lapin est derrière la fleur.
8. Le castor est devant le champignon.
9. Fanton rencontre le lapin.
10. Douce est devant la fleur.